



ACTIVITÉS AUTOUR DU FILM AZUR ET ASMAR

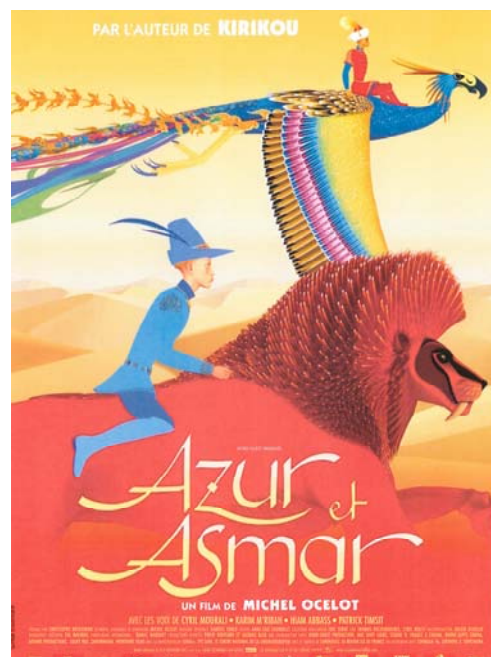


Table des matières

<u>L'ENFANCE D'AZUR ET ASMAR</u>	3
<u>ACTIVITÉ 1</u> : LA MAISON D'AZUR ET ASMAR	3
<u>ACTIVITÉ 2</u> : AZUR ET ASMAR	3
<u>ACTIVITÉ 3</u> : AZUR, ASMAR ET LA NOURRICE	4
<u>ACTIVITÉ 4</u> : LES PASSE-TEMPS	4
<u>LE VOYAGE VERS LE PAYS DU SUD</u>	5
<u>ACTIVITÉ 1</u> : OÙ HABITE ASMAR ?	5
<u>ACTIVITÉ 2</u> : LES DRAPEAUX	7
<u>ACTIVITÉ 3</u> : UN PEU DE GÉOGRAPHIE....	8
<u>ACTIVITÉ 4</u> : "C'EST MOCHE, COMME TOUT CE QUI EST ICI !"	8
<u>ACTIVITÉ 5</u> : L'AMI CRAPOUX	9
<u>ACTIVITÉ 6</u> : LA SAGESSE DE JENANE	9
<u>LA CONQUETE DE LA FEE DES DJINNS</u>	10
<u>ACTIVITÉ 1</u> : AS-TU BIEN COMPRIS ?	10
<u>ACTIVITÉ 2</u> : QUI SUIS-JE ?	11
<u>ACTIVITÉ 3</u> : EN ROUTE !	12
<u>ACTIVITÉ 4</u> : A VOS STYLOS !	12
<u>CORRECTION DES ACTIVITÉS</u>	13
L'ENFANCE D'AZUR ET ASMAR	13
LE VOYAGE VERS LE PAYS DU SUD	14
LA CONQUETE DE LA FEE DES DJINNS	16



L'ENFANCE D'AZUR ET ASMAR

Activité 1 :
Présenter un lieu.

ACTIVITÉ 1 : LA MAISON D'AZUR ET ASMAR

Où habitent Azur, Asmar et la nourrice ? (en ville, à la mer, à la campagne, dans un appartement, dans une maison...).

Activité 2 :
Décrire des personnes.

😊 A toi ! Où habites-tu ?

Conjuguer les verbes être et avoir au présent.

ACTIVITÉ 2 : AZUR ET ASMAR

Regarde la photo. Décris Azur et Asmar et note les différences dans le tableau.

Utiliser les adjectifs qualificatifs et le vocabulaire des vêtements.



AZUR	ASMAR

😊 A toi ! Décris-toi.

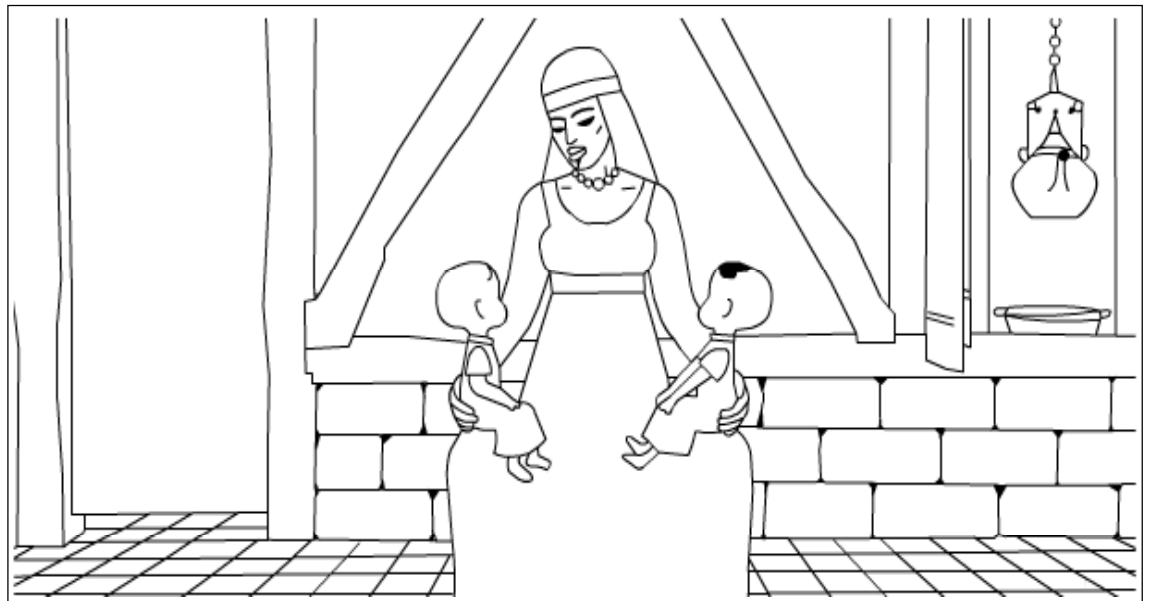


Activité 3 :
Compréhension écrite :
reconnaître le vocabulaire des couleurs et des vêtements.

ACTIVITÉ 3 : AZUR, ASMAR ET LA NOURRICE.

Sur le dessin, colorie :

- ◆ La robe de la nourrice en rose.
- ◆ Le voile de la nourrice en rouge.
- ◆ La robe d'Azur en bleu.
- ◆ La robe d'Asmar en vert.
- ◆ La maison en marron.



Activité 4 :
Expression orale: parler de ses loisirs et de ses goûts (j'aime, je préfère, j'adore).

ACTIVITÉ 4 : LES PASSE-TEMPS

Quels sont les passe-temps d'Azur ?

Qu'est-ce qu'il préfère faire ?

😊 **A toi ! Quels sont tes loisirs ? Qu'est-ce que tu aimes faire ?**

Utiliser la structure "faire du/de la/des".



LE VOYAGE VERS LE PAYS DU SUD

Les premières activités de ce chapitre requièrent un atlas ou une connexion Internet. Elles représentent un travail de recherche d'informations en français pour faire découvrir le Maghreb.

Sites en français consultables :

www.wikipedia.fr

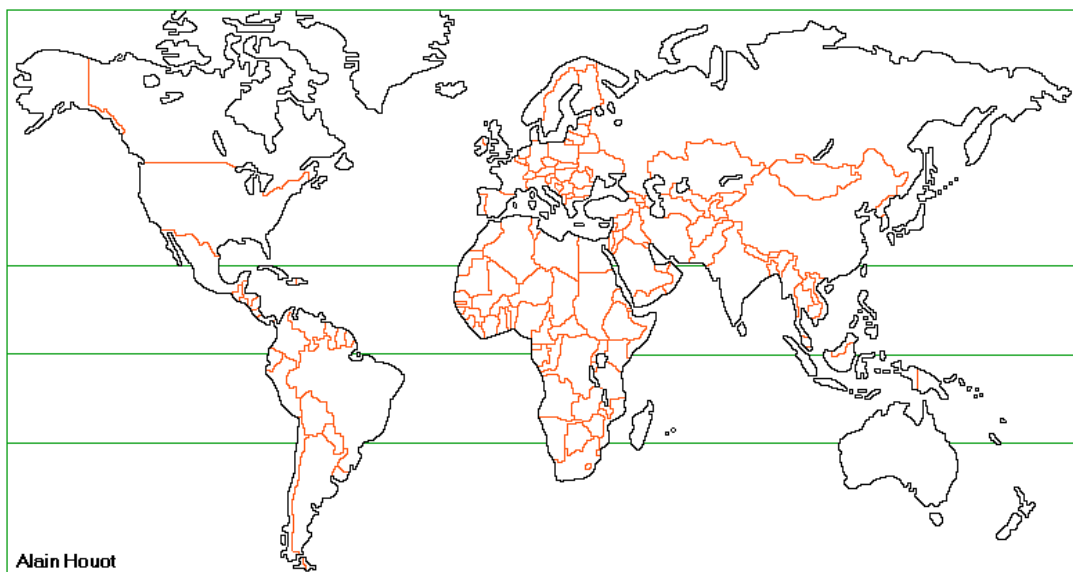
<http://fr.encarta.msn.com>

*Activité 1 :
Localiser un
continent et des
pays sur une
carte vierge.*

ACTIVITÉ 1 : OÙ HABITE ASMAR ?

Tu as besoin d'un atlas pour découvrir le pays d'Asmar.

♦ **Sur quel continent vit Asmar ? Colorie-le en jaune.**





- ♦ **Le Maghreb se compose de trois pays : le Maroc, l'Algérie et la Tunisie.**

Colorie sur la carte d'Afrique :

1. **Le Maroc en vert.**
2. **L'Algérie en rouge.**
3. **La Tunisie en orange.**
4. **La mer Méditerranée et l'océan Atlantique en bleu.**





Activité 2 :
Associer un
drapeau à un
pays.

ACTIVITÉ 2 : LES DRAPEAUX

Les pays du Maghreb ont tous un drapeau différent. Relie chaque pays à son drapeau.



1

A

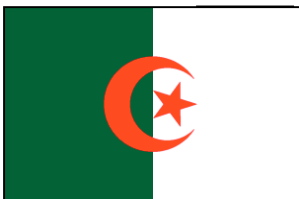
La Tunisie



2

B

L'Algérie



3

C

Le Maroc



Activité 3 :
Utiliser les
prépositions de
lieu.

ACTIVITÉ 3 : UN PEU DE GÉOGRAPHIE....

Complète les phrases en utilisant les mots suivants : à l'ouest, entre, à l'est, le nord.

1. L'Algérie se situe ----- le Maroc et la Tunisie.
2. Asmar habite dans ----- de l'Afrique.
3. La Tunisie est située ----- de l'Algérie.
4. L'océan Atlantique se trouve ----- du Maroc .

😊 A toi ! Où se trouve ton pays ? Quelles sont les couleurs du drapeau de ton pays ?

Activité 4 :
Exprimer la
quantité,
utiliser les
partitifs du/de
la/des.

ACTIVITÉ 4 : "C'EST MOCHE, COMME TOUT CE QUI EST ICI ! "

Le premier personnage que rencontre Azur à son arrivée dans le pays du Sud est Crapoux. Mais Crapoux n'est jamais content ! Il critique toujours son pays d'accueil.

Mets les phrases de Crapoux à la forme positive.

1. Ils n'ont pas de pluie. ▶
2. Ils n'ont pas de chansons. ▶
3. Ils n'ont pas de gris. ▶
4. Ils n'ont pas de cassoulet. ▶
5. Ils n'ont pas de moutarde. ▶



Activité 5 :
Nommer les
parties du
corps.

ACTIVITÉ 5 : L'AMI CRAPOUX

Relie les mots au dessin sur le corps de Crapoux :

la bouche

les jambes

le bras

le nez

la main

les oreilles

l'épaule

les yeux



Activité 6 :
Compréhension
orale: compléter
une partie d'un
dialogue.

ACTIVITÉ 6 : LA SAGESSE DE JENANE.

Complète la bulle.

Écoute mon fils. Je connais
deux ----, deux -----, deux
-----, ce qui fait que j'en sais
deux ---- plus que les autres.





LA CONQUETE DE LA FEE DES DJINNS

Activité 1 :
Exercice de
compréhension
globale.

Questions à
choix multiples.

ACTIVITÉ 1 : AS-TU BIEN COMPRIS ?

1. Pour sauver la fée des djinns, Asmar et Azur doivent d'abord découvrir :

- Trois clés magiques
- Trois messages secrets
- Trois fruits miraculeux

2. Quel est le nom de l'oiseau merveilleux ?

- Majastra
- Saïmouth
- Phénix

3. Qui est Chamsous-Sabah ?

- Une mendiante
- Une princesse
- Un djinn

-



Activité 2 :
Exercice de
compréhension
écrite et de
production
écrite.

ACTIVITÉ 2 : QUI SUIS-JE ?

Réponds.

1. Je suis rouge et j'ai les ongles bleus.
Je suis le roi des animaux.
Je porte Azur sur mon dos.
Qui suis-je ?
2. Je suis petite mais très intelligente.
Je vis dans un palais magnifique.
Qui suis-je ?
3. Je suis colorée.
Je ne parle pas mais j'ai des pouvoirs magiques.
Qui suis-je ?

😊 A toi ! A l'aide des personnages du film invente des devinettes et joue au jeu *Qui suis-je ?* avec tes camarades.



Activité 3 :
Parler des
moyens de
transport qu'on
utilise.

ACTIVITÉ 3 : EN ROUTE !

Pour aller délivrer la fée des djinns, quels sont les moyens de transport utilisés par Azur, Asmar et Crapoux ?

😊 **A toi ! Quel(s) moyen(s) de transport utilises-tu pour aller à l'école ?**

Activité 4 :
Exercice de
production
écrite.
Travail de
groupe.

ACTIVITÉ 4 : A VOS STYLOS !

Ecris une histoire comme celle d'Azur et Asmar.

Imagine un lieu lointain et féérique, des personnages magiques et une intrigue qui finit bien...



CORRECTION DES ACTIVITES

L'ENFANCE D'AZUR ET ASMAR

ACTIVITÉ 1 : LA MAISON D'AZUR ET ASMAR

Azur, Asmar et la nourrice vivent à la campagne dans un château (la maison du châtelain).

ACTIVITÉ 2 : AZUR ET ASMAR

AZUR	ASMAR
<p>Azur est le fils du châtelain. Il est blond. Il a les cheveux raides.</p> <p>Il a les yeux bleus. Il a une chemise blanche et bleue et un pantalon blanc. Ses chaussures sont bleues.</p>	<p>Asmar est le fils de la nourrice.</p> <p>Il est brun. Il a les cheveux frisés. Il a les yeux bruns. Il a une chemise brune et un pantalon gris. Ses chaussures sont noires.</p>

ACTIVITÉ 3 : AZUR, ASMAR ET LA NOURRICE

Coloriage.

ACTIVITÉ 4 : LES PASSE-TEMPS

Azur fait de l'équitation et de la danse mais il préfère jouer avec Asmar.



LE VOYAGE VERS LE PAYS DU SUD

ACTIVITÉ 1 : OÙ HABITE ASMAR ?

Asmar vit en Afrique.

Le Maghreb s'étend de l'Ouest à l'Est : Maroc-Algérie-Tunisie.

ACTIVITÉ 2 : LES DRAPEAUX

1/C

2/A

3/B

ACTIVITÉ 3 : UN PEU DE GEOGRAPHIE....

1. L'Algérie se situe entre le Maroc et la Tunisie.
2. Asmar habite dans le nord de l'Afrique.
3. La Tunisie est située à l'est de l'Algérie.
4. L'océan Atlantique se trouve à l'ouest du Maroc.

ACTIVITÉ 4 : "C'EST MOCHE, COMME TOUT CE QUI EST ICI !"

- | | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| 1. Ils n'ont pas de pluie. | ▶ Ils ont <u>de la</u> pluie. |
| 2. Ils n'ont pas de chansons. | ▶ Ils ont <u>des</u> chansons. |
| 3. Ils n'ont pas de gris. | ▶ Ils ont <u>du</u> gris. |
| 4. Ils n'ont pas de cassoulet. | ▶ Ils ont <u>du</u> cassoulet. |
| 5. Ils n'ont pas de moutarde. | ▶ Ils ont <u>de la</u> moutarde. |



ACTIVITÉ 5 : L'AMI CRAPOUX

Connaître les parties du corps.



ACTIVITÉ 6 : LA SAGESSE DE JENANE

Ecoute mon fils, je connais deux pays, deux langues, deux religions, ce qui fait que j'en sais deux fois plus que les autres.



LA CONQUETE DE LA FEE DES DJINNS

ACTIVITÉ 1 : AS-TU BIEN COMPRIS ?

1. Trois clés magiques.
2. Saïmouth.
3. Une princesse.

ACTIVITÉ 2 : QUI SUIS-JE ?

1. Je suis le Lion Ecarlate.
2. je suis la princesse Chamsous-Sabah.
3. Je suis une fée.

ACTIVITÉ 3 : EN ROUTE !

Azur et Asmar partent à cheval.

Azur monte sur le lion et Asmar monte sur l'oiseau.

Crapoux est sur un âne.

Les ennemis d'Azur et Asmar sont sur des chameaux.

Je vais à l'école en bus, en voiture, en tram, en train, à pied, à vélo...

ACTIVITÉ 4 : A VOS STYLOS !

A l'aide des contraintes données, les apprenants imaginent et écrivent un petit conte.